

**Quem: Usuários**

Alunos de BCC que não fizeram a disciplina de IHC.

Perguntas feitas para o público alvo:

Qual faixa etária(dar faixas)

Qual sua fase no curso de BCC e semestre de entrada na UDESC?

Você sabe sobre o que é a disciplina de IHC?

Qual sua expectativa com a disciplina?(opcional)

Que dificuldades você tem no geral nas disciplinas? (tempo, horário, equipamento, professores,...)

Você já ouviu falar sobre gamificação?

Já fez alguma disciplina na udesc que o professor utilizou algum conceito de gamificação?  
Se sim qual sua opinião?

Já teve alguma outra experiência com gamificação?

Você prefere aulas mais expositivas ou interativas?

Como você gostaria de participar de disciplinas com gamificação?

Que sugestão você daria para aplicação de gamificação na disciplina de ihc? Quais são as facilidades e dificuldades que a gamificação pode trazer?

**O que? Propósito**

Motivar o engajamento da turma para prática de exercícios e atividades para atingir os objetivos da gamificação.

**Por que?**

Fazer com que as pessoas tenham maior frequência nas aulas e entendam melhor o conteúdo passado através da execução de atividades.

Ranqueamento de atividades quanto a assertividade e rapidez -> Isso irá dar retorno em notas adicionais.

Ranqueamento de frequência de aulas -> Também ajudará em notas.

Estimulando a competição.

**Quando? Situações adequadas**

Toda aula quando o aluno chega ele dá um check no sistema marcando sua presença.

As atividades serão executadas 1 vez por semana de maneira assíncrona.

Atividades iriam ocorrer após os conteúdos e teriam um prazo para entrega, a partir disso teriam um ranking de quanto mais rápido foi entregue e mais perto da resposta correta, dando pontos para cada posição.

Quanto a rapidez, todas as respostas teriam que ter sido feitas e pelo menos ter uma assertividade de 50%.

### **Como? Elementos de jogos**

A aplicação deve gerar emoções de competitividade, curiosidade, desgostos e orgulho. No caso a atividade proposta será um quiz com 4 respostas(exemplo jogo Perguntados) e que ao responder cada pergunta, aparece a porcentagem de pessoas que escolheram cada opção, dando um feedback podendo causar frustração ou felicidade no jogador. Cada resposta correta dara uma determinada pontuação que será adicionada ao seu ranking, o sistema utilizado para ranqueamento será ligas, a partir de uma certa pontuação o usuário avança de liga, por exemplo:

Se cada resposta certa der 25 pontos, cada liga pode ser representada por 1000 pontos. As ligas sendo:

Diamante - Acima de 3000 pontos apenas os 5 mais bem colocados.

Platina - 3000 pontos

Ouro - 2000 pontos

Prata - 1000 pontos

Bronze - 0 pontos

Essas ligas seriam tanto o progresso como o ranqueamento. Os primeiros a responder corretamente cada pergunta ganham pontuação extra.

Cada usuário terá um perfil, onde poderá editar o seu avatar e onde será exibida a sua liga, além de possuir medalhas referentes a cada conjunto de perguntas. As usuários poderam ver o perfil um dos outros.

### **Onde? Sistema**

Esse sistema de gamificação será aplicado em um aplicação que terá portabilidade tanto para web como para tablets e celulares.

Será aplicada gamificação em todas as partes do sistema: Requisitos, projeto, protótipo, avaliação e produto final.

### **Quanto? Avaliação**

Solicitar aos usuários para de forma anônima darem feedbacks opcional periodicamente (a cada mês por exemplo ou ao final do semestre) sobre o sistema e o quanto ele está agradando e auxiliando os usuários, além de caber ao professor fazer comparativos em relação tanto ao engajamento da aula quanto ao conhecimento dos alunos antes e após a utilização do sistema.

O professor é incentivado a fazer o feedback pessoal com os alunos caso o engajamento dos formulários esteja baixo.